URBAN RIVALS COMICS

URBAN RIVALS
MODE D'EMPLOI

RÉDACTEUR EN CHEF NICOLAS CARIS

UNE RÉALISATION DU STUDIO MAKMA
SCRIPT & LETTRAGE : EDMOND TOURRIOL
DESSIN & ENCRAGE : BEN BASSO
COULEUR : FRED VIGNEAU

ET VOILÀ... JE VIENS DE M'INSCRIRE SUR *URBAN-RIVALS.COM* ET J'AI PLUS QU'À ME LANCER DANS UNE *PARTIE*...

... PAS *BESOIN* DE LIRE LES *RÈGLES DU JEU* !

PAS SI VITE, COCO !

SI TU LIS *PAS* LES *RÈGLES*, ÇA VA ÊTRE UN VRAI *MASSACRE.*

?!

Havok

ON VA COMMENCER PAR REGARDER TES CARTES *AVANT* DE JOUER AVEC.

ELLES CONTIENNENT CINQ *INFORMATIONS CLÉS...*

LA *PUISSANCE* QUI INDIQUE LA CAPACITÉ DE TON PERSO À BATTRE UN ADVERSAIRE.

LES *DÉGÂTS* QUI INDIQUENT LES DOMMAGES QUE TON PERSO INFLIGE S'IL *BAT* UN ADVERSAIRE.

LES *ÉTOILES* QUI INDIQUENT LE *NIVEAU* ACTUEL ET LE NIVEAU MAX DU PERSO.

LE *POUVOIR* ET LE *BONUS* QUI VIENNENT PIMENTER TOUT ÇA AVEC PLEIN D'EFFETS SYMPA QUE TU DÉCOUVRIRAS AU FUR ET À MESURE.

POUR *JOUER*, TU DOIS POSSÉDER UN *DECK*, C'EST-À-DIRE UNE ÉQUIPE DE *HUIT PERSOS.*

UN *DECK*, C'EST COMME UN *BUS* QUI TRANSPORTERAIT *HUIT* PERSONNAGES.

TON BUS VA À L'ARÈNE RENCONTRER *D'AUTRES ÉQUIPES* QUI SONT *AUSSI* VENUES EN BUS.

QUAND UN *ADVERSAIRE* RELÈVE TON DÉFI, *QUATRE PERSOS* SORTENT DE TON DECK...

... ET *QUATRE* SORTENT DU DECK DE TON ADVERSAIRE.

ET *LÀ...* ON RIGOLE PLUS !



DANS UN COMBAT, TON OBJECTIF EST DE PROTÉGER TES ***DOUZE POINTS DE VIE,*** TOUT EN RÉDUISANT CEUX DE TON ADVERSAIRE...

... POUR CELA, CHAQUE JOUEUR CHOISIT UN PERSO POUR AFFRONTER CELUI DE L'ADVERSAIRE, CHACUN SON TOUR ET QUATRE FOIS DE SUITE...

... LES PERSOS S'AFFRONTENT ET LE GAGNANT INFLIGE SES POINTS DE DÉGÂTS AU JOUEUR ADVERSE...

...LE RÉSULTAT DU COMBAT ENTRE LES PERSOS DÉPEND DE LEURS PUISSANCES RESPECTIVES MAIS ***PAS SEULEMENT...***







POUR ***AUGMENTER*** LES CHANCES DE TES PERSOS, TU LEUR DONNES DES ***PILLZ.***

EN MULTIPLIANT LA ***PUISSANCE*** PAR LES ***PILLZ,*** ON OBTIENT LE SCORE ***D'ATTAQUE...***

... PLUS CE SCORE EST ***ÉLEVÉ,*** PLUS TON PERSO A DE CHANCES DE ***GAGNER !***







TIENS, REGARDE : ÇA SE PASSE **COMME ÇA,** UN ROUND !

ALORS… POUR LOBO… 5X3=**15.** POUR BRYAN… 7X3=**21.**

Lobo
2
Aucun pouvoir
3
Support: +3 attaque

Bryan
7
Stop pouvoir adv
5
Dégâts +2

LOBO
PUISSANCE : 5
PILLZ : 3
DÉGÂTS : 6

BRYAN
PUISSANCE : 7
PILLZ : 3
DÉGÂTS : 5
BONUS CLAN : DÉGÂTS +2

L'ATTAQUE DE BRYAN EST SUPÉRIEURE À CELLE DE LOBO…

… SES CHANCES DE L'EMPORTER SONT PLUS GRANDES.

COMME **BRYAN** BÉNÉFICIE DU SOUTIEN DE **TANK,** UN AUTRE PERSO DE SON CLAN, SON BONUS DE CLAN S'ACTIVE…

… DU COUP, CE NE SONT PAS **CINQ** MAIS **SEPT POINTS DE DÉGÂTS** QUE LE PROPRIÉTAIRE DE LOBO SE PREND DANS LA TÊTE…

… ÇA FAIT MAL !

ON FAIT ÇA **QUATRE FOIS DE SUITE.**

À LA FIN, CELUI QUI A LE PLUS DE POINTS DE VIE A GAGNÉ.

ET SI UN JOUEUR TOMBE À **ZÉRO** PENDANT LE MATCH, IL PERD PAR K.O.



